
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Play
manía
Castlevania
Lords of Shadow
Gemas de vida • Enemigos • Mejoras • Secretos



CONTROLES

✖: salto
■: ataque normal
▲: ataque potente
●: utilizar objeto
L1: cargar magia luminosa
R1: cargar magia oscura
L2: cargar Guantelete / bloquear ataque
R2: utilizar garfio / coger
L3: absorber magia luminosa
R3: absorber magia oscura

**Estás a punto de embarcarte en una fantástica aventura plagada de oscuras criaturas y secretos. ¿Quieres descubrirlos todos? Pues adelante...**

# Consejos

## LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA

Se obtienen al derrotar a los enemigos y al resolver los puzzles sin utilizar la ayuda de los pergaminos. ❶

Los puzzles no son excesivamente complicados ❷, así que te animamos para intentes resolverlos sin desbloquear la solución. Si los resuelves con ayuda perderás los puntos de experiencia de recompensa.

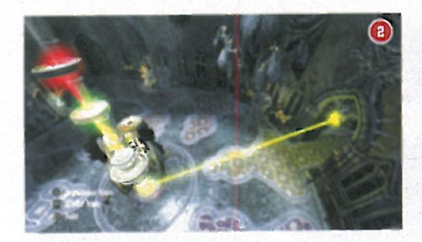
## COMPRAR HABILIDADES

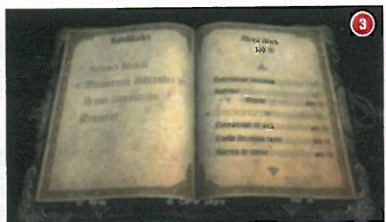
Con la experiencia obtenida en los combates podrás comprar nuevas habilidades desde el menú principal. Escoge las técnicas que más se adapten a tu forma de jugar (combos, golpes especiales...) para invertir los puntos de experiencia en habilidades que realmente vayas a utilizar. ❸

## NO TE DEJES NADA ATRÁS

Cuando obtengas las armas secundarias ❹, retrocede a los capítulos anteriores para

❶




recoger las mejoras de las Arcas de la Hermandad ❺. Así podrás aumentar la capacidad para llevar hadas, dagas... Es recomendable esperar a tener las principales reliquias: alas, botas y guantelete.

## USA LA MAGIA SABIAMENTE

Si vas mal de vida, activa la magia luminosa y golpea al enemigo para ir recuperándote tener que buscar una fuente de Vida. Si el enemigo es muy duro, con la magia oscura le harás más daño. ❻

## LA TÁCTICA DE COMBATE

Los combates no son complicados, pero tampoco puedes golpear tan a lo loco como en *God of War*. La mejor táctica es ser paciente, rodar por el suelo pulsando L2 y golpear cuando lo veas fácil. Incluso puedes "atontar" a los enemigos si bloqueas en el momento justo. Te ahorrarás más de un disgusto... ❼

## LA BARRA DE COMBO

Cuando esta barra se rellene por completo (en la parte inferior de la pantalla) tus ataques liberarán más orbes para cargar las magias. Para que se llene más rápido, si bloquea en el momento justo y "atonta" al enemigo. ❽















# Capítulo 1





## 2 - SENDERO DE CAZA

### GEMA DE VIDA 1

Nada más empezar el nivel en el bosque, déjate caer del caballo y retrocede un poco hasta dar con la Armadura de un caballero en la parte izquierda del sendero. Investiga con R2 para obtenerla ❶.

## 3 - CIÉNAGA EXÁNIME

### GEMA DE VIDA 2

Avanza por el sendero al comienzo del nivel y examina al caballero que está situado a la izquierda del sendero ❷.

### GEMA DE VIDA 3

Desde el primer pantano, ve a la pequeña isleta y escoge el camino de la izquierda. Tras eliminar a los enemigos, salta el tronco caído de la derecha y ve al siguiente islote de la izquierda para poder investigar al caballero ❸.

### GEMA DE VIDA 4

Desde el primer pantano, ve a la pequeña isleta central y escoge el camino de la derecha. Tras bajar por las rocas, avanza hasta una pequeña cueva a la derecha e investiga el cuerpo del caballero ❹.

### GEMA DE VIDA 5

Al eliminar al monstruo del cementerio sigue el camino de bajada. Un pequeño tutorial te enseñará a utilizar el garfio y los agarres en las plataformas. Antes de engancharte con R2, déjate caer en la plataforma de la derecha para recoger la gema ❺.

### MEJORA DE ARMAS

Elimina al monstruo del cementerio y también inspecciona el arca de la hermandad que habrá salido como recompensa ❻.

## 4 - TEMPLO DEL DIOS PAN

### GEMA DE VIDA 6

Al encontrar la tercera runa (en el camino secreto a la








derecha de la roca que parece la cabeza de un animal), avanza por el camino que hay detrás al lado de la cascada y verás al caballero 7.

**MEJORA:**
**VIALES DE AGUA BENDITA**

El arca con la mejora se encuentra en la misma sala en la que tendrás que colocar las runas. Se ve fácilmente, nada más entrar a la izquierda. El único inconveniente es deberás esperar a obtener las alas para llegar hasta ella. 8

## 5 - LAGO DEL OLVIDO

**GEMA DE VIDA 7**

Nada más comenzar el nivel, avanza por el camino helado y antes de llegar al lago podrás encontrar otro caballero con la gema de vida 9.

**VER ENEMIGO: TITÁN DEL HIELO**





## ENEMIGO: TITÁN DEL HIELO

No te preocupes... No es tan difícil acabar con él como parece a primera vista 1. Para empezar, intenta dar vueltas en círculo o saltando en los momentos clave para esquivar sus golpes; tendrás que esperar a que al golpear el suelo con el puño no pueda sacarlo 2, facilitándote el agarre con R2.

Cuando te hayas enganchado tendrás que trepar por el camino marcado hasta encontrar las runas que lo mantienen con vida y romperlas una a una 3.

Cuando te encuentres sobre el titán procura no caerte o tendrás que volver a empezar el ascenso.







# Capítulo 2





## 1 - BOSQUE ENCANTADO

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 1

Tras cruzar el puente verás una especie de plaza con dos caminos, sigue el camino de la izquierda y avanza río arriba para encontrar al caballero con esta Gema 1.

### TÉCNICA DE CONCENTRACIÓN

Tras encontrar la fachada de la iglesia, trepa por la fachada y cuando llegues a la vidriera pulsa ■ para cruzar al otro lado. Nada más caer verás al caballero y obtendrás la técnica 2.

### MEJORA: DAGAS +

Nada más comenzar el nivel y bajar por el precipicio, verás que hay un camino semioculto detrás de una cascada. Avanza por él y utiliza la magia oscura en la máscara de la pared para abrir la compuerta. De este modo dejarás al descubierto el arca con la mejora 3.

## 2 - CUEVAS SUBTERRÁNEAS

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 2

Cuando hayas obtenido la cadena de espinas retrocede por la puerta y salta por las plataformas de la derecha; trepa por las rocas y tras utilizar la cadena para saltar el precipicio, baja por el camino hasta el tótem que parpadea. Ahora lo podrás romper. 4

## 3 - ENTRADA AL LABERINTO

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 3

Nada más cruzar las vigas de madera verás a un caballero que parpadea; antes de recoger el pergamino que guarda, baja las escaleras que verás a la derecha para localizar el cuerpo de otro caballero con la gema que buscabas 5.










MEJORA: HADAS +

Tras abrir la compuerta y eliminar a todos los hombres lobo que aparecerán de la nada, avanza por el pasillo y entra en el siguiente edificio. En lugar de ir al fondo, observa que justo en la pared de enfrente hay una zona que parece endeble. Vuelve cuando consigas la Magia Oscura y las Botas Ciclón para poder utilizar la habilidad Carga de Hombro y romperla. Al hacerlo podrás abrir el arca 6.

## 4 - CASCADAS DE AGHARTA

GEMA DE MAGIA LUMINOSA 4

Tras derrotar a la araña gigante, podrás montarla para ayudarte a tirar el tronco de árbol que parpadea. Tras hacerlo pulsa L2 y R2 para deshacerte de la araña y obtener tu recompensa 7.

GEMA DE MAGIA LUMINOSA 5

Después de romper la roca con ayuda del trol de cueva, podrás avanzar hasta otra zona con una bifurcación. Coge el camino de la derecha y encuentra el sendero oculto detrás de la cascada para obtener la gema 8.

## 5 - AGHARTA

GEMA DE MAGIA OSCURA 1

Tras la escena introductoria del nivel, salta el precipicio y baja las escaleras que verás a la izquierda; te encontrarás con este soldado detrás de las ruinas del primer gran edificio 9.

GEMA DE VIDA 8

Una vez hayas cruzado el puente con ayuda del Gran Huargo y antes de montar sobre el trol, tienes que avanzar hasta el fondo del escenario y después subir las escaleras. Sólo tienes que dejarte caer a la derecha para encontrar al caballero con la gema al lado de una fuente de vida 10.

GEMA DE MAGIA OSCURA 2

Tras conseguir montar al segundo Gran Huargo, cruza el primer puente y elimina a tu "mascota" para poder llegar hasta el caballero al otro lado de la puerta. No te preocupes por que si retrocedes saldrá otro animalito para que puedas seguir avanzando 11.

MEJORA: DAGAS +

Regresa a este nivel cuando consigas el Guantelete y avanza hasta la gran estatua que parpadea en la zona, antes de saltar con el Huargo. Carga tu ataque presionando ■ y L2 y podrás mover la estatua dejando visible el arca con la mejora. »










## » 6 - MAZMORRA LÚGUBRE

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 6

La primera vez que te empujas de la pared y saltas sobre una especie de puente, vuelve a saltar para llegar a un saliente y bordea hacia la izquierda. Te podrás enganchar con la cadena e impulsarte hasta el saliente que queda a la espalda del protagonista. Tras balancearte podrás engancharte con el látigo y trepar por una pared. Salta a la izquierda para llegar al caballero 12.



### GEMA DE MAGIA OSCURA 3

Tras coger la primera llave que necesitas para abrir la puerta, avanza un poco y verás a la derecha una pequeña cueva elevada. Salta sin temor para llegar al caballero. 13

### GEMA DE MAGIA OSCURA 4

Tras abrir por completo el puente, avanza por el camino hasta llegar a una pared. Trepa por los salientes y ayúdate del garfio para llegar arriba del todo; salta hacia los salientes de la izquierda y en lugar de saltar hacia el saliente a la espalda de Gabriel salta a la izquierda para llegar al caballero que brilla abajo 14.

## 7 - ENTRADA AL SANTUARIO

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 7

Tras coger el primer cristal al sur, Claudia te dirá que faltan tres fragmentos más. Avanza por el camino a la derecha y usa el punto de agarre para seguir por el pasillo; pero antes avanza hacia la pantalla para encontrar la gema 15.

### GEMA DE MAGIA OSCURA 5

Después de coger la Gema Luminosa, sigue todo recto, elimina a algún Licántropo más y sigue bordeando el edificio a la derecha, trepa por el saliente hasta llegar arriba del todo. En una pequeña habitación encontrarás al parpadeante caballero 16.

### MEJORA: DAGAS +

Encontrarás esta mejora detrás de una reja en una de las zonas donde están los cristales. Muy cerca del caballero con la gema de Magia Oscura 5. Una vez que obtengas la habilidad de la cruz que te permite interactuar con el mecanismo circular para abrir las puertas, regresa a esta zona y haz lo propio para recoger tu recompensa 17.













## 8 - SANTUARIO DE LOS TITANES

**GEMA DE MAGIA OSCURA 6**

Hay una gema en el borde del campo de combate. Corre hacia la derecha e investiga el caballero que verás parpadeando. La cámara no ayuda, pero si te pegas al borde del escenario lo conseguirás ver. Procura no acercarte demasiado la Titán para no salir mal parado en el intento ⓲.

VER ENEMIGO: TITÁN

## 9 - EL CABALLERO NEGRO

VER ENEMIGO: CABALLERO NEGRO



## ENEMIGO: TITÁN

Para acabar con él tendrás que eliminar las runas que parpadean en su cuerpo. Manténte lo más alejado del titán que puedas esperando que te lance algún pedrusco de los que vuelan a su alrededor ❶; cuando lo haga, Claudia te dará la pista que necesitas: pulsa R2 para devolvérsela. Harás que de esta forma pierda el equilibrio facilitándote el ascenso ❷ para eliminar las runas de su cuerpo. La técnica es la misma que con el Titán del capítulo anterior. Procura no caerte.

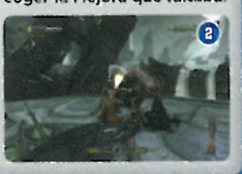




## ENEMIGO: CABALLERO NEGRO

La técnica para eliminarle es muy simple: esquiva y ataca ❶. Pasará por dos fases y como la primera es mucho más sencilla, procura reservar la Magia Luminosa y Oscura para después. El Caballero dispone de tres ataques principales: uno en el que clava la espada en el suelo generando una mancha de oscuridad que tendrás que esquivar rodando hasta llegar a la espalda del enemigo para atacar ❶. En otro lanza 3 haces de fuego que también esquivarás fácilmente rodando. Si te alejas mucho, la espada se convertirá en látigo y te alcanzará, así que procura estar cerca. Al terminar **recibirás el Guantelete**; con él podrás regresar a Agharta para recoger la Mejora que faltaba.





# Capítulo 3







## 1 - LAS TRES TORRES

### GEMA DE MAGIA OSCURA 7

Nada más cruzar la zona de saltos aparecerán un montón de licántropos buscando gresca. Tras eliminar a unos cuantos aparecerán las hadas para ayudarte. Cruza la puerta que ahora está abierta y verás al caballero al entrar. 1

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 8

Al recoger la Gema de Magia oscura, a la izquierda verás una pared que se puede derribar. Utiliza R2 y trepa por el nuevo saliente. Utiliza el punto de agarre para cruzar el abismo y verás fácilmente al caballero en el siguiente tramo de tierra. 2

### GEMA DE MAGIA OSCURA 8

En el interior de la primera torre, avanza por el pasillo de la izquierda para encontrar un Huargo que domesticar. Cuando lo hayas conseguido, avanza por el camino de la derecha hasta encontrar un pared con ramas que podrás trepar con el animalito. Una vez arriba encontrarás al caballero en un pequeño balcón a la derecha. 3

### GEMA DE VIDA 9

Tras abrir la compuerta de la izquierda con ayuda de la palanca (una vez hayas cogido la segunda piedra de hada) trepa con ayuda del garfio hasta la tercera torre para recoger la siguiente piedra. Pero antes de alcanzarla, baja hacia el sur para encontrar al caballero con esta gema. 4










**GEMA DE MAGIA OSCURA 9**

Tras coger la Gema de Vida 09, avanza hasta el saliente que verás un poco más adelante a la derecha. Baja con ayuda del garfio para facilitar el descenso y observa que antes de poder engancharte en el segundo punto de agarre, a la izquierda aparece una habitación a la que podrás acceder fácilmente. Déjate caer en el interior para llegar hasta el caballero. 5

**MEJORA: HADAS +**

Cuando tengas las alas regresa a este nivel para poder llegar al arca que contiene esta mejora. Nada más comenzar el nivel, avanza por la zona de saltos que hay el principio y avanza hasta el saliente en el que te cogías la primera vez que estuviste aquí. Pero en esta ocasión despliega las alas para llegar a la plataforma superior y poder abrir por fin el arca. 6

## 2 - EL SEÑOR OSCURO LICÁNTROPO

**VER ENEMIGO: EL SEÑOR OSCURO LICÁNTROPO**

## ENEMIGO: EL SEÑOR OSCURO LICÁNTROPO

Se trata de un combate en el que te tendrás que enfrentar contra el primer Señor de la Oscuridad. Pasará por tres formas antes de que consigas derrotarlo.
La primera de ellas es la humana 1 y por lo tanto la más sencilla; simplemente concentra tus ataques en golpear y esquivar, al igual que con la segunda forma 2. Sus ataques tampoco es que sean muy variados, de modo que no observa bien la dirección que toman para poder esquivarlos con facilidad.

Cuando llegue la tercera fase del combate, pasa del enemigo y céntrate en romper las estatuas 3.
No tendrás que hacer nada más que eliminarlas.
Al terminar recibirás las Botas Ciclón y el primer fragmento de la Máscara.







# Capitulo 4





## 1 - FORTALEZA DE LA MONTAÑA

### GEMA DE VIDA 10

Tras destrozar la puerta de entrada a la fortaleza verás que el camino se bifurca. Toma el de la derecha y darás con el caballero. ❶

### GEMA DE MAGIA OSCURA10

En cuanto te topes con el primer grupillo de trolls pequeños (tras saltar por encima del abismo con las Botas Ciclón), verás una pared sospechosa a la derecha. Derríbala usando tus botas y la Magia Oscura (Carga de Hombro) y llegarás al caballero. ❷

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 9

Cuando acabes con los trolls que hay poco después de la anterior gema, usarás la Cruz para colgarte de un gancho. No cruces hacia la derecha y sube hasta lo más alto para dar con una nueva gema. ❸



**VER ENEMIGO: OGRO DE LA MONTAÑA**

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 10

Al acabar con el Ogro, caminarás por un corredor. En una esquina verás una especie de tótem gris. Apártalo con un golpe de Guantelete y llegarás a la zona con el caballero. ❹

## ENEMIGO: OGRO DE LA MONTAÑA

De esta enorme criatura sólo ha de importarte dos cosas: sus dos manos. Su único ataque se limita a intentar aplastarte con ellas, pero podrás esquivarlas con facilidad en función de que brazo veas que empieza a mover. Luego no tienes más golpearlas cuando estén a tu alcance ❶ y retirarte para repetir las mismas acciones.
Cada cierto tiempo verás que una de la manos brilla, momento que debes aprovechar para pulsa R2 cerca de ella y estar atento a las instrucciones que se muestran en pantalla ❷. Usa la Magia Luminosa si es necesario y paciencia.










MEJORA HADAS+

Justo tras recoger el tercer pergamino, encontrarás una rueda de madera donde poder encajar tu Cruz de Combate, cuando logres la mejora "Estaca". Tras la verja hay un cofre de la Hermandad. 5



## 2 - LA TORRE DE LA BRUJA

GEMA MAGIA LUMINOSA 11

Al inicio, sube la escalinata que bordea la sala y, en lo alto, hallarás una nueva gema para el Medallón de Luz. 6

GEMA MAGIA OSCURA 11

Sal al exterior por el ventanal roto de la izquierda de la sala inicial y baja un nivel hasta una cornisa más abajo. Salta a la izquierda y usa un gancho y la Cruz para llegar a la entrada de una cueva repleta de Trolls pequeños, una fuente de almas y una Gema. 7

GEMA DE VIDA 11

Tras derrotar al segundo grupo de Maestros de las Espadas, saldrás a un balcón al exterior de la torre. Justo a tus pies está el cadáver. 8





MEJORA VIALES +

Tras derrotar al segundo grupo de espectros, sube la escalinata hasta arriba. Al otro lado de un enorme hueco, puedes ver el arca. Usa la carrera con las Botas Ciclón y el doble salto de las Hombreras de Serafín. 9

**VER ENEMIGO: BRUJA MALPHAS**

### ENEMIGO: BRUJA MALPHAS

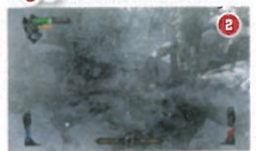
¿Esperabas otra cosa? Nosotros sí. Al menos es un enemigo muy sencillo de eliminar. A pesar de su enorme tamaño, la "bruja" se limitará a lanzarte huevos de los que saldrán algunos de sus lacayos. Además, cuenta con unos ultrasonidos que podrán dejarte a merced de sus crías si no lo remedias 1. La forma de hacerle daño es devolverle alguno de esos huevos, como hiciste con las piedras del Titán 2. Tras noquearla, acércate a ella y sigue las instrucciones para intentar hacerle más daño de forma espectacular. Repite esta acción 3 veces más y listo.





# Capítulo 5







## 1 - BOSQUE DE RUVAS

### GEMA DE VIDA 12

Nada llegar al frío bosque, serás atacado por un pequeño grupo de Goblins. Cuando acabes ellos, a la derecha, verás un muro que puedes derribar usando tu Magia Oscura. Detrás está el cadáver con la gema que buscas. ❶

### GEMA DE VIDA 13

Nada más recuperar tus pertenencias de manos del Chupacabras, camina hacia la izquierda hasta que te dejes caer a una zona inferior. Ignora la pared destruible de arriba y corre hacia la pantalla hasta un campamento Goblin. A su derecha hay un sendero que lleva a otra pared derruible usando tu Magia Oscura, y tras ella una nueva Gema. ❷

### GEMA DE MAGIA OSCURA 12

Desde localización de la anterior gema, sigue por el sendero de la derecha hasta un nuevo muro. Deberás repetir la misma secuencia de comandos para atravesarlo y dar con la preciada piedra mágica. ❸

## 2 - ALDEA DE WYGOL

### MEJORA VIALES +

Nada más empezar el nivel, entra en la primera casa de la derecha (destroza la pared). Para llegar hasta el arca deberás poseer las Hombreras de Serafín para realizar un doble salto que te lleve hasta el segundo piso. ❹

### GEMA DE MAGIA OSCURA 13

En el cementerio donde debes luchar contra la avalancha de Ghouls, encontrarás un caballero de tu orden en la esquina superior derecha. Examínalo para recuperar tu recompensa. ❺

### MEJORA DE CRUZ DE COMBATE

Al final de la misión entrarás en una iglesia con otro de esos altares tan interesantes. Gracias a él obtendrás la mejora "Estaca" que te permitirá, entre otras cosas usar las ruedas de madera que hay a tu espalda y que ya has visto en alguna ocasión. ❻
















## 3 - CATACUMBAS DE LA ABADÍA

### GEMA DE VIDA 14

En la enorme sala donde encuentras la primera llave del claustro, baja de la plataforma donde está la llave y camina hacia la pantalla para dar con esta gema. 7

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 12

Una vez en el claustro, haz girar la manivela de la zona central sólo 90 grados. Con ello conseguirás colocar el sello mágico en la zona bloqueada donde yace un caballero y su gema. Sal de ahí escalando por la pared de la derecha. 8

## 4 - LIBRERÍA DE LA ABADÍA

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 13

Nada más empezar este nivel, sigue de frente y luego dobla la esquina hacia la derecha. Allí encontrarás a otro compañero caído, al que ya no le servirá de nada la gema que lleva. 9

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 14

Una vez escapes de la emboscada de las armaduras animadas y estés en el piso superior, busca un haz de luz que avanza hacia el lado derecho de la pantalla. Sigue su rastro y acabarás llegando hasta la nueva gema. 10

### GEMA DE MAGIA OSCURA 14

Cuando llegues a la parte de la librería donde eres atacado por unos gremlins, busca el origen del haz de luz (en la parte inferior de la pantalla). Frente a ella, bajando unos pocos escalones, hay un apartado lleno de libros. Golpéalos hasta hacerlos desaparecer y encontrarás un cadáver oculto debajo con la ansiada gema. 11

## 5- TORRE DE LA ABADÍA

### GEMA DE VIDA 15

Al comenzar el nivel y entrar en la estructura de piedra de la abadía, corre hacia la pantalla en lugar de seguir hacia el fondo. El cuerpo que buscas se encuentra entre unos barriles. 12

»















» **GEMA DE VIDA 16**

Ya encaramado a la torre (tras usar un salto largo con las Botas Ciclón), podrás avanzar hacia la derecha o la izquierda. Ve a la izquierda y dobla la esquina de la torre encaramando a la cornisa. Pronto tendrás una plataforma bajo tus pies. Déjate caer. ⓭

## 6 - EL ATAQUE DE LOS VAMPIROS

**VER ENEMIGO: BRAUNER**

## 7 - ALCANTARILLAS

**GEMA DE MAGIA OSCURA 15**

Una vez dentro del castillo, darás con una fuente de salud. Baja las escaleras que encontrarás frente a ella y atraviesa el foso de fango (por la zona segura) hasta una plataforma que hay más adelante. Luego sigue hacia la pantalla (cuidado con los nayade que ya conoces) y acabarás llegando a una nueva zona seca con otro cadáver que tiene la gema que andabas buscando. ⓮

## ENEMIGO: BRAUNER

No, este tipo no es como lo demás, ni mucho menos. Sin embargo, tampoco es mucho más difícil, simplemente más resistente.

Tu enemigo cuenta con 3 ataques básicos de los que debes ser consciente. A corta distancia usarás sus garras y, aún peor, la cuchilla que lleva encima. Ambos son movimientos muy predecibles por lo que podrás esquivarlos con relativa facilidad una vez veas que comienza a realizar el movimiento.

A larga distancia puede lanzarse hacia ti con una terrible embestida, pero le verás venir claramente.

Contra este enemigo, más que con cualquiera hasta ahora, deberás usar tu Magia Oscura ❶, pues es la única forma de restarle salud rápidamente.

No realices combos direccionales demasiado largos porque cambiará de posición rápidamente y te pillará con la orientación cambiada. En lugar de eso, abusa de la "guillotina", así como de los ataques más cortos.

El guantelete es inútil, pues nunca tendrás tiempo para cargar el golpe.

Mención especial a los viales de agua bendita ❷, pues le ocasionarán enormes daños, aunque sólo dispones de dos. Cuando le tumbes una vez y le arranques las alas (acércate a él cuando esté "grogui" y pulsa R2), podrá lanzarte su cuchilla desde lejos ❸. Aprovecha para devolvérsela como ya sabes (pulsa R2) y luego corre hacia él para seguir atizándole mientras intentas arrancársela de su cuerpo.

Si usas sabiamente los dos tipos de magia y, sobretodo, el esquive y los combos cortos, no te durará mucho ❹.












# Capítulo 6





## 1 - PATIO PRINCIPAL

### GEMA DE VIDA 17

Mientras te las ves y te las deseas en el foso luchando contra un huargo y unos cuantos esqueletos (paciencia y no te olvides de rodar), podrás ver, junto a la fuente de almas, una pared que tiene toda la pinta de caer ante una embestida con Magia Oscura. Ya sabes lo que tienes que hacer para encontrar tras ella el cadáver del caballero y su valiosa gema. ❶

## 2 - JARDINES DEL CASTILLO

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 15

Desde el punto donde te enfrentas a tus primeras mandrágoras, verás 3 posibles caminos. Sigue por el que hay a la izquierda y camina siempre hacia el Este, hasta llegar a una zona un poco más amplia con una sospechosa pared el fondo. Usa en ella tu embestida con magia Oscura para poder hacerte con tu recompensa. ❷

### GEMA DE VIDA 18

Regresa a la bifurcación de caminos donde te luchaste con las primeras mandrágoras. Antes escogiste el camino de la izquierda, ahora deberás avanzar por el camino del medio. Si lo sigues te llevará, hacia el Este, hasta un callejón sin salida. Fíjate bien y en su esquina izquierda verás un tótem de piedra que puedes aserrar con tu cadena. Hazlo y tras la figura encontrarás la gema. ❸

»









» **GEMA DE MAGIA OSCURA 16**

Tras mover el obelisco para saltar por encima de una de las "paredes" de laberinto, verás un pequeño foso que no puedes cruzar. Doma a alguna de las arañas gigantes del lugar y teje un puente sobre el foso. Cruza sin ella. ❹

## 3 - SALÓN DEL CASTILLO

**GEMA DE VIDA 19**

Situado en el ala derecha del castillo, donde está la puerta que lleva a la fuente de esencia, mira en la pared izquierda. Algo por encima del suelo hay una cornisa a la que puedes llegar destruyendo el mobiliario que oculta los asideros que necesitas. ❺

**GEMA DE MAGIA LUMINOSA 16**

Justo después de ganar la partida de "ajedrez", busca en la esquina noreste para ver fácilmente el cuerpo sin vida de otro caballero. ❻

## ENEMIGO: CARNICERO MALIGNO

Este grotesco ser no te dará demasiados problemas, pues cuenta con habilidades muy limitadas. Entre ellas está el lanzarte cuchillos ❶ y dar tajos con su enorme cuchilla. También es bastante lento de movimientos, por lo que deberías ser capaz de esquivar sus golpes sin problemas.

Golpéale sin piedad y ve mermando poco a poco su resistencia ❷. Cuando su salud esté bajo mínimos, se liará a comer algo de carne, por lo que debes salir tras él y atizarle para que no consiga recuperar mucha salud ❸. Ya en su estado final, beberá un líquido que le hará invulnerable a tus ataques,



salvo en la cabeza. Salta y golpea en su improvisado y ridículo yelmo y sigue las instrucciones de después para rematarlo ❹.











MEJORA DAGAS +

En el ala Este (donde debes encender con magia las runas) verás en lo alto un arca de la Orden. Para llegar allí deberás tener entre tu equipo las Hombreras de Serafín, para realizar un doble salto que te lleven hasta él. 7

## 4 - REFECTORIO

GEMA DE MAGIA OSCURA 17

Una vez consigas colarte en los túneles que usan los Ghouls, camina hacia la derecha y, en la bifurcación, sigue hacia la pantalla (a la derecha de Gabriel). Alcanzarás el cuerpo de un compañero caído y la gema. 9

VER JEFE:
CARNICERO MALIGNO

GEMA DE VIDA 20

Con la llave vampírica ya en tu poder, regresa a la sala de donde cogiste los restos humanos para dar de comer a los Ghouls. En ella hay una puerta que puedes abrir con tu nueva llave y que te permitirá obtener la gema. 8

GEMA DE MAGIA OSCURA 18

En la cámara circular donde eres atacado por los esqueletos y una armadura animada, busca en el lado derecho una colmena de madera con un gancho en su parte más alta. Sube enganchándote a él y, una vez arriba, usa los salientes de madera para seguir subiendo. Camina hasta el extremo derecho de la pantalla y usa las diferentes pasarelas de madera para llegar hasta el otro lado de la cámara. Finalmente, busca en el extremo izquierdo el cuerpo de un miembro de la Orden. 10







# Capítulo 7










## 1 - BALCÓN EXTERIOR

### GEMA DE MAGIA OSCURA 19

Al empezar el nivel deberás atravesar unas pasarelas de vigas de madera y podrás ver en la derecha el cuerpo de un caballero. Para llegar a él, cruza las vigas y, ya en suelo firme, gira a la derecha para descolgarte por la cornisa del otro lado. Desplázate hacia la izquierda y sube cuando estés a la altura de la gema. ❶

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 17

Está en la misma pequeña habitación que el esqueleto que guarda la llave vampírica. Acaba con él y luego registra el cuerpo del camarada caído. ❷

### GEMA DE MAGIA OSCURA 20

En la misa sala donde debes solventar el puzzle de las barras y las bolitas, camina a la esquina al sudeste. Allí, debajo de unos muñecos, hallarás un nuevo cuerpo sin vida. ❸

## 2 - LABERINTO ELÉCTRICO

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 18

Una vez en la segunda sala con esferas eléctricas, golpea el interruptor del suelo que está justo por dónde has aparecido. Con ello podrás avanzar hacia la izquierda y hacerte con la gema. ❹

**VER JEFE ENGENDRO DE FRANKENSTEIN**

### GEMA DE VIDA 21

Una vez que consigas derrotar al Engendro de Frankenstein, ve a la zona central circular de la estancia. Hazla girar, de manera que tengas acceso a la zona inferior izquierda de la misma.
Activa el interruptor que allí encontrarás y regresa una vez más a la zona circular. Camina hacia arriba y súbete en la plataforma móvil que verás desplazarse a tu derecha. Mantente en ella hasta que llegues a la esquina más noreste. En ese momento sólo tendrás que saltar hasta el cuerpo sin vida de tu compañero para hacerte con esta nueva gema. ❺









## 3 - OBSERVATORIO CROMÁTICO

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 19

Cuando tengas las tres lentes de colores, usa el artefacto de la sala principal para crear un haz de color turquesa (lente verde y azul) de forma que ilumine y reanime la estatua que hay en el lado derecho. Tras acabar con ella, verás en el lugar donde yacía un nuevo cuerpo de un camarada caído. 6

### GEMA DE VIDA 22

Usa solamente la lente verde en el extraño artefacto para abrir la puerta de la derecha. Para superar el abismo que




tienes delante, usa el potente salto que te permiten las Botas Ciclón y luego usa la Cruz para colgarte del gancho del salto y poder así cruzar hasta el otro lado. Cuando la cámara enfoque hacia el abismo, busca en la esquina superior izquierda (pulsa R2 sobre el montón de nieve), pues ahí se esconde el cuerpo de un caballero. 7




### GEMA DE MAGIA OSCURA 21

Cuando tengas la Llave Vampírica, coloca las tres lentes para que el haz sea blanco y atraviesa la puerta que se abre. Usa la Cruz y algunos ganchos para ascender sobre los andamios de madera y atraviesa el abismo por las pasarelas de madera. Abre la puerta del otro lado con la Llave, para llegar a gema. 8

## ENEMIGO: ENGENDRO DE FRANKENSTEIN

Un bicho mecánico muy sencillo a pesar de su tamaño. Como pronto comprobarás, sus ataques se limitan a un golpe de largo alcance y otro eléctrico. Fundamentalmente deberás evitar el eléctrico pues te restará mucha salud.
Verás que es tremendamente sencillo prever cuando atacará pues se "retraerá" ligeramente antes de atacar 1. Usa la Magia Oscura para restarle salud más rápidamente y estate atento a lo que hace cuando ve peligrar su existencia: se pondrá debajo de un artilugio que parece restaurarle su resistencia rápidamente. En ese momento deberás golpear el interruptor amarillo que hay a tu alcance en el suelo 2. Una tremenda descarga eléctrica lo dejará aún más tocado. Luego no debes más que seguir golpeándole 3 y repetir la misma acción otras 3 veces más. No tardes en golpear el interruptor o la lucha se hará eterna y fatal para ti.









# Capítulo 8





### 1 - MURALLA EXTERIOR

**GEMA DE MAGIA OSCURA 22**

Tras ascender por la fachada, llegarás hasta una fuente de salud. Sigue avanzando unos poco metros más de frente y gira a la izquierda para dar con el cadáver escondido de un caballero. ❶

**GEMA DE MAGIA LUMINOSA 20**

En la sala final donde debes usar la Llave de la Torre, busca en el lado izquierdo, junto a la estatua de un león. Registra el cuerpo del valeroso caballero, a él ya no le hace falta. ❷

### 2 - TORRE DEL MECANISMO

**GEMA DE MAGIA LUMINOSA 21**

Inmediatamente después de cruzar la primera de las vigas de madera y llegar a una plataforma, salta hacia la izquierda (haznos caso, aunque pueda parecer lo contrario no hay peligro). Al hacerlo aterrizarás junto al cuerpo de otro miembro de la Orden. ❸

**GEMA DE VIDA 23**

Esta es otra ocasión en la que tendrás que hacer un salto de fe. Después de pasar junto a la fuente de esencia y ascender por la pared electrificada, salta a la derecha, hasta una plataforma que no se ve, pero que, créenos, está ahí. ❹

**VER JEFE ENGENDRO DE FRANKENSTEIN**

### 3 - PASILLO SUPERIOR

**VER COMANDANTE OLROX**

**GEMA DE MAGIA OSCURA 23**

Tras derrotar definitivamente a Olrox y antes de solucionar el puzzle de su sangre, examina el último de los sarcófagos que ocultaba a los licántropos. En él hallarás el cuerpo de un camarada. ❺ »





## ENEMIGO: ENGENDRO DE FRANKENSTEIN

Esta vez el engendro no tiene ningún sitio donde "curarse". Aprovecha esta circunstancia y no dejes de golpearle con todo ❶, permaneciendo más o menos cerca de él, pues para la ocasión ha aprendido a lanzar chatarra contra ti. Por lo demás, no deja de ser una versión aún más sencilla de tu anterior enfrentamiento. Ya sabes, combos cortos y retirada. Combos cortos y retirada. Eso sí, la secuencia final será algo más larga y complicada, mucho ojo ❷.





## ENEMIGO: COMANDANTE OLROX

Será mejor que llegues cargadito de magia, salud y viales o lo vas a pasar fatal.
Este tipo tiene una forma de actuar parecido a la de su hermano, pero es más fuerte, resistente y rápido.
Sus principales ataques de embestida son fáciles de esquivar, pues sus movimientos le delatarán ❶. Más fea se pone la cosa cuando te arroja las cuchillas ❷ o se teletransporta. Lo mejor que puedes hacer entonces es empezar rodar y no parar hasta que veas que su movimiento ha acabado, momento excelente para atizarle.
Los viales combinados con la Magia Luminosa son especialmente útiles, pues crearán un escudo a tu alrededor que te ayudará en el enfrentamiento ❸. Si tienes también un Cristal, úsalo.
Cuando su resistencia esté a punto de agotarse, verás que abre uno de los 4 sarcófagos de las paredes y se alimenta de los licántropos que tiene encerrados.
Ataca mientras se alimenta para evitar así que gane salud y luego acaba con su víctima (no podrás hacerlo hasta la segunda vez que se alimente).
Vuelve a tacar hasta que agote la poca energía que ha ganado y repite la acción otras 3 veces.
Usa sabiamente las dos magias, este combate es de larga duración ❹. Y busca en los adornos que te rodean nuevos ítems que te ayuden en esta dura batalla.







### » 4- EL SEÑOR OSCURO VAMPIRO

**GEMA**
**DE MAGIA LUMINOSA 22**

Apenas debes subir unos metros por la escalera que lleva a la sala del trono y verás en el lado derecho el cuerpo del caballero caído que oculta esta nueva gema. ❶

VER JEFE CARMILLE



## ENEMIGO: CARMILLE

Tranquilo, después de lo que has sudado con su comandante, esta batalla es pan comido.
En la primera fase, la señorita se limitará a flotar en un campo que la protege de tus golpes mientras deja que varios de sus lacayos se encarguen de ti ❶. Mientras tú luchas contra ellos, ella se dedicará a lanzarte rayos eléctricos.
Cuando la veas aparecer, deja la lucha y comienza a correr en círculos para esquivar su ataque ❷ y proseguir la lucha uno segundos más cuando haya desaparecido.
Una vez eliminados todas sus huestes, se transformará en lo que realmente es. Lamentablemente para ella, ya has lidiado con cosas peores. Sus ataques se limitan al clásico zarpazo ❸ y a elevarse sobre ti para lanzar una carga contra el suelo o a fustigar a sus murciélagos contra ti.
Con los zarpazos no deberías tener problemas, pues sus movimientos son muy lentos. Y en cuanto la veas elevarse ❹, ponte a rodar como un loco. Con ello lograrás escapar de sus dos ataques aéreos.
La clave aquí está en racionar tus magias ❺ y los viales (la combinación de ambos vuelve a dar muy bien resultado, haznos caso), pues puede que este combate se haga algo largo.
Mención especial merece la escena final, pues requerirá de ti máxima concentración, así que no te despistes ni un segundo ❻.













# Capítulo 9







## 1 - BOSQUE DE HUESOS

### GEMA DE MAGIA OSCURA 24

Cuando aterrices en este estremecedor bosque, sólo tienes que caminar hacia la izquierda. El caballero derrotado está a simple vista en un lado del camino. 1

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 23

Busca detrás de la extraño y mágico portal que te ha traído hasta aquí. El cadáver del caído está en un rincón, tirado y abatido. 2

### GEMA DE MAGIA OSCURA 25

Después de acabar con tu primer grupo de los irritantes Cavadores Descabezados, salta sobre un gran abismo para aterrizar dentro de una cueva. Si afinas el salto y el posterior aleteo de tus nuevas alas, caerás sobre el techo de dicha cueva. Allí, y después de acabar con otro puñado de "no-muertos", verás otra gema. 3

### GEMA DE VIDA 24

Cuando el Chupacabras haga acto de presencia y de robo, usa la cornisa de la derecha para ascender. Tras un par de maniobras arriesgadas, acabarás viendo el cuerpo de guerrero muerto. 4

## 2 - BREZAL DE LOS MALES

### GEMA DE MAGIA OSCURA 26

Esta es de las fáciles. Nada más empezar el nivel, camina hacia atrás hasta que veas un nuevo cuerpo abatido. Como siempre, regístralo concienzudamente. 5

### GEMA DE VIDA 25

Tras espantar a los cuervos una primera vez, espera a ver donde se posan. Desde esa posición, camina hacia la izquierda y busca dentro de un establo el cadáver de un nuevo caballero caído. 6

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 24

Desde la misma posición donde encontraste la anterior gema, camina hacia el Sur, hasta que veas una estructura de madera, en el lado izquierdo, que brilla. Échala abajo y al otro lado hallarás la gema que buscabas. 7

»















» **GEMA DE MAGIA LUMINOSA 25**

En tu búsqueda de los cuervos y espantapájaros tirarás una estructura de madera para subir a una caseta de madera. Busca en su esquina. (8)



## 3 - LA CAJA DE MÚSICA

**GEMA DE MAGIA LUMINOSA 26**

Coloca el primer cilindro (el verde) y toma el camino de la izquierda. Espera a que se retiren las estacas metálicas y corre a registrar el cuerpo. (9)

**GEMA DE VIDA 26**

Con todos los cilindros colocados en orden correcto (rojo, azul, magenta, verde y amarillo), esquiva las trampas del camino de arriba hasta que pases rodando por debajo de los engranajes. Ahí tendrás dos caminos donde elegir. Toma el de la izquierda (que lleva a la trampa de fuego) y darás con el cadáver. (10)



# Capítulo 10



## 1 - CEMENTERIO DE TITANES

**GEMA MAGIA LUMINOSA 27**

Avanza por el cementerio hasta encontrar en la parte izquierda de la pantalla el torso de un titán que parece gritar. Sube hasta él y continúa el camino que viene marcado y que te dejará en una especia de sala donde verás al caballero. (1)

**GEMA DE VIDA 27**

Te toca avanza ahora por el brazo del titán de la derecha. Salta desde el brazo hasta la plataforma que hay justo enfrente y tras eliminar a todos los enemigos que aparezcan en este lugar, y antes de colocar la runa en el mecanismo, sigue el camino del brazo a la izquierda. De este modo llegarás a un pequeño islote con el caballero. (2)













**GEMA DE MAGIA OSCURA 27**

Después de colocar la primera runa, salta de isla en isla siempre hacia la izquierda. Llegarás hasta otro cuerpo de titán; salta por encima del brazo y localizarás al pobre caballero caído apoyado en la roca. ❸

**GEMA DE MAGIA LUMINOSA 28**

Tras colocar la segunda runa, te darás cuenta de que el titán moverá levemente uno de sus brazos. Pues bien, tienes que avanzar por él para poder llegar de este modo a la isleta que hay enfrente. Encontrarás al caballero caído de esta nueva zona, un poco escondido entre las rocas de la parte superior derecha de la pantalla. ❹

**2- ENTRADA AL CEMENTERIO**

**VER ENEMIGO: CABALLERO DE PLATA** »

## ENEMIGO: CABALLERO DE PLATA

En la primera parte del combate no tendrás magia. Esquiva sus ataques y procura golpear encadenando un buen combo sin que te toque ❶, ya que no podrás curar tus heridas y necesitarás la barra de vitalidad casi al completo en la segunda parte. Utiliza las contras para quitarle vitalidad.

Tras el quick time event, comenzarás la segunda parte del combate con tu magia luminosa de vuelta ❷, aunque tu enemigo también la tendrá. Si le ves brillar, usa la magia tú también, procurando que no te golpee para que no recupere vida.

Tras el segundo quick time event comenzará la tercera parte del combate, ya con todas las magias... Que él también tendrá. La forma de neutralizarle es utilizar las magias contrarias: si le ves brillar azul, activa la magia oscura y si le ves brillar rojo utiliza la luminosa. Por último, cuidado con el tercer quick time event ya que es muy rápido.





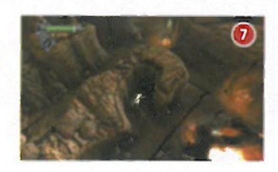
## » 3- CEMENTERIO ARDIENTE

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 29

Tras eliminar la primera gran oleada de zombis en lo que parece un camino sin salida, busca una piedra en la que te puedas subir para alcanzar los salientes de la roca. Una vez arriba lo único que tendrás que hacer es investigar al caballero para coger la gema. 5

### GEMA DE VIDA 28

Una vez el chupacabras se haya encerrado, bordea la montaña que tienes a la izquierda nada más empezar, para localizar al caballero apoyado en la pared. 6





### GEMA DE VIDA 29

Desde el punto de inicio avanza todo recto hasta la jaula donde se escondió el chupacabras (la que tiene las llamas violetas). Sigue hacia el norte y verás un camino a la derecha; bordéalo y verás que la pared hace un recodo, como en especie de "c", donde se esconde el caballero. 7

## 4 - HORNO CREMATORIO

### VER ENEMIGO: EL ENTERRADOR

### GEMA DE MAGIA OSCURA 28

Tras derrotar a El Enterrador deberás escapar del crematorio. Parece que sólo hay un camino, pero hay otro. En el tercer punto de agarre, avanza por los salientes a la derecha hasta una plataforma. 8

## ENEMIGO: EL ENTERRADOR

En la primera parte del combate, el Enterrador hará que aparezcan algunos zombis 1 para incordiarte mientras él desaparece. Cuando los elimines a todos empezará la siguiente parte del combate. Su arma principal es un pala y de momento sólo tiene ataques físicos, fáciles de esquivar. Más adelante utiliza la pala para provocar terremotos; evita este ataque saltando. También provoca fuego que se puede esquivar rodando 2. Te puedes quitar de encima a los bichos sin patas con el agua bendita; al Enterrador también le dañará.
A diferencia de otros combates, cuando el enemigo ya esté parpadeando, no lo agarres con R2; utiliza la rueda que hay en la parte derecha del horno, así abrirás la puerta del crematorio y después podrás empezar a rematar al enemigo. 3
Una vez le veas caer al vacío, no te relajes... todavía tendrás otro momento quick time event.







# Capítulo 11





## 1 - ABISMO DEL NIGROMANTE

### GEMA DE MAGIA OSCURA 29

Tras resolver el puzzle del inicio del nivel, verás que se ha desbloqueado un camino a la derecha. Antes de avanzar por él, investiga la zona de la izquierda del lugar donde estás para ver al caballero ❶.

### GEMA DE VIDA 30

Tras eliminar a los nuevos enemigos en forma de fantasma, avanza a la izquierda hasta el segundo agujero negro. Aléjate de él en dirección a la cámara y llegarás a un pequeño saliente donde verás a caballero ❷.



### VER ENEMIGO: NIGROMANTE

### GEMA DE MAGIA LUMINOSA 30

Tras eliminar al Nigromante, observa que habrán aparecido dos espejos tridimensionales. Primero elige el espejo de la derecha para llegar a otro nueva área con dos vórtices más. Elige primero el vórtice de la izquierda y cuando estés saliendo al otro lado realiza doble salto para llegar al siguiente vórtice arriba a la izquierda; de este modo llegarás a una plataforma con el caballero y podrás coger esta última gema ❸. »

## ENEMIGO: NIGROMANTE

Puedes aturdirle con las hadas, por lo demás esquiva sus ataques y utiliza el agua bendita ❶ para eliminar las oleadas de zombis que saldrán en su ayuda. Los ataques son todos con la lanza, normales o envueltos en llamas ❷. No será demasiado duro...



## ENEMIGO: TITÁN DRACOLICH

Tómate tu tiempo para acabar con este enemigo ya que no será bueno precipitarse. Comienzas en una plataforma con un Titán aéreo volando alrededor; cuando empiece a lanzar rayos verdes esquívalos y engánchate en la espalda del Titán ❶. Una vez encima, destroza los cuatro puntos débiles teniendo cuidado de no caer ❷. Tendrás que seguir la ruta que te marca el propio esqueleto del bichito; como puedes ver hay unas zonas que son más claras. Síguelas para ir encontrando las runas y destruyéndolas. Se trata de un camino bastante lineal, de modo que no tendrás demasiados problemas para conseguir dar con todas.
Una vez el Titán se encuentre en el suelo ❸, tendrás que entrar en su boca para terminar el trabajo. Elimina la última runa y acabarás con el enemigo.






» **GEMA DE MAGIA OSCURA 30**

Tras eliminar al segundo Nigromante y cruzar la zona de plataformas verás un último espejo que tocar. Nada más salir al otro lado, avanza a la izquierda para encontrar un camino sin salida con la última gema ❹.

### 2 - DRACOLICH
**VER ENEMIGO: TITÁN DRACOLICH**





# Capítulo 12

## ENEMIGO: SATÁN

Tendrás que utilizar las magias mucho más que en cualquier otro combate, pero tranquilo, que en esta ocasión serán infinitas...
Observa el color de los ataques que realiza; si ves que utiliza magia oscura utiliza para atacarle en ese momento la magia luminosa y viceversa ❶.
Cuando le quites como una tercera parte de la barra de vida, se encerrará tras una especie de runas y para acceder a él tendrás que pisar con el mismo color de la runa que estás pisando en ese momento.
Es decir, si el primer arco es azul, pisa con la magia luminosa y si es rojo pisa con la magia oscura ❷.
Satán puede invocar enemigos con un determinado color a los que tendrás que derrotar con la misma magia activada ❸.
Otro tipo de ataque será lanzar runas al suelo: si te pillan con la magia contraria activada te absorberán la vida. Cuando vacíes su barra de vitalidad por completo, aparecerán de nuevo las runas protegiéndole, sólo que esta vez además se moverán. Tendrás que tener mucho cuidado para no quedar atrapado entre ellas. Cuando lo alcances tendrás que prestar mucha atención al quick time event y relajarte después con la escena de vídeo del final.





# Secretos

Al terminar el juego por primera vez podrás obtener algunos extras:

• **DISFRAZ DE SNAKE:** entra en la opción Extras del menú para poder equipar tu disfraz.

• **AJEDREZ VAMPÍRICO:** es un minjuego con opción para 2 jugadores. Para obtenerlo tendrás que ganar el juego en el nivel 6.3 (podrás acceder al superar el nivel).





¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 143